

# LE JEU DES GENIES

Cet atelier permet à des compagnons 1<sup>er</sup> temps de comprendre le sens d'un expériment. En associant les accompagnateurs compagnons à la préparation et à l'animation de l'atelier, il incitera les équipes à s'engager rapidement dans une logique d'action commune. Durée 1h45.

## LANCEMENT (5 min)

Accueil, et lancement de l'imaginaire.

Distribution d'une « lampe » par équipe : une grande enveloppe recouverte d'une image de la lampe d'Aladdin. Chaque équipe désigne un gardien de la lampe.

*Prévoir des costumes, une enveloppe par équipe, un décor pour l'ambiance...*

## VISITE AUX GENIES (30 min)

Ce temps d'expression des désirs se traduit par une visite tournante aux différents génies positionnés sur le lieu : accompagnateurs compagnons, accompagnateurs pédagogiques. Chaque équipe passe devant chacun des génies et y reste 5 minutes.

A chaque lieu, l'équipe est invitée à exprimer ses désirs pour l'année qui vient dans le domaine de spécialité de chaque génie :

- Une envie de faire quelque chose ?
- Une envie d'action utile ?
- Une envie de rencontre ?
- Une envie de vivre une expérience spirituelle ?
- Une envie d'aller où ?

L'équipe exprime un désir par personne auprès de chaque génie. Ils sont rédigés sur un papier et rassemblés dans la lampe.

## TEMPS EN EQUIPE (20 min)

Le carnet de bord « 1<sup>er</sup> temps » est distribué à chaque équipe.

Chacune d'elle ressort tous les désirs et les étale devant elle. Ensemble, ils choisissent 5 désirs au maximum. Les autres désirs sont remis dans la lampe.

L'équipe élabore alors une idée d'action courte à mettre en œuvre pour réaliser leurs désirs. Les 5 désirs retenus sont collés sur la page « II – B : Nos motivations ».





## ALLER PLUS LOIN (20 min)

Pour s'embarquer vers la réalisation de ses vœux, l'équipe devra choisir parmi 4 ports celui qui lui permettra de trouver le navire adéquat :

- Les partenaires de **proximité** (groupe scout, paroisse...)
- Les partenaires **institutionnels** (mairie, centre social du quartier, un office public de l'habitat, l'Office National des Forêts...)
- Les partenaires **scouts** extérieurs au groupe (un autre groupe ou une autre équipe, une association du Scoutisme Français, l'équipe territoriale, l'échelon national...)
- Les partenaires **associatifs** (Habitat et Humanisme, le comité départemental de randonnée pédestre, le Secours Catholique, les restos du cœur, Emmaüs, la ligue de protection des oiseaux, la fédération handisport, le CCFD-Terre Solidaire...)

L'équipe devra remplir une « feuille d'embarquement », aidée par un capitaine pour déterminer les qualités et caractéristiques attendues de leur partenaire, ainsi que leur base de dialogue avec lui. La feuille d'embarquement est consignée sur le cahier. Les fiches du carnet de bord peuvent être des supports utiles (III-A, III-B, III-C).

*Les génies se seront transformés entre temps en capitaines de navires... Ils sont en attente derrière 4 entrées de ports. La feuille d'embarquement peut reprendre les questions suivantes : Quel type de partenaire, quel champ d'action souhaité, qu'attendez-vous de lui, qu'allez-vous lui demander, que pensez-vous lui proposer, que lui apporterez-vous, quelle durée et quelles modalités d'actions souhaitées ?*

Si l'équipe territoriale a déjà constitué un « annuaire » des partenaires locaux possibles, il est évidemment possible de le mettre ici à disposition, après avoir répondu aux questions de la feuille. Sinon rendez-vous sur [compagnons.sgdf.fr](http://compagnons.sgdf.fr), espace Expérimentations.

## VERS L'AVENIR (30 min)

L'équipe retrouve ses accompagnateurs compagnons pour prendre un temps d'échange et de décisions pour la suite. Les actions sont écrites dans le carnet de bord de l'équipe.

- Date de la prochaine rencontre
- Date de l'action souhaitée
- Choix d'un mode de communication dans l'équipe et avec les AC
- Missions à réaliser par chacun d'ici la prochaine rencontre

Par des moyens à fixer au préalable, proposer à chaque équipe :

- De partager à une autre le moment où ils auront vécu leur premier expériment
- Une enveloppe fermée à ouvrir lors de la prochaine réunion d'équipe et qui lance un mini-concours : « la première équipe qui aura organisé et vécu un Bivouac, attesté par l'envoi par courriel/twitter/facebook d'une photo de l'équipe gagnera : un bon d'achat à la Boutique / un gros bisou des AP / la reconnaissance éternelle des DT...

### CARNET DE BORD

Le carnet de bord de l'équipe est un outil de progression collective proposé à chaque équipe compagnons. Il existe 2 déclinaisons à ce jour : pour les 1<sup>er</sup> temps et pour les 2<sup>nd</sup> temps. Il est à retrouver en téléchargement sur le site [compagnons.sgdf.fr](http://compagnons.sgdf.fr)